



対戦型  
1人でも遊べます

DMG-QRJ

# クオース

## QUARTH

© KONAMI 1990



ゲームボーイ専用カートリッジ

取扱説明書

# クオース

QUARTH™

© KONAMI 1990

このたびは、コナミのゲームボーイ専用カートリッジ「クオース」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

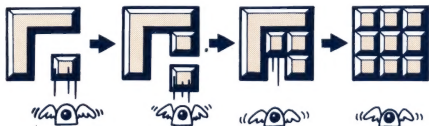
## もくじ

1. クオースについて.....	3
2. 操作方法.....	6
3. ゲーム画面の説明.....	7
4. 遊び方.....	8
5. アイテムについて.....	12
6. 「2P MATCH PLAY」の遊び方.....	14

# 1. クォースについて

## ■基本

画面の上から降りてくるブロックに、プレイヤーはブロックピースを発射して、正方形、または長方形を作ると、ブロックが消えていきます。



- ブロックの中が埋まっていなくても四角になるとブロックは消えます。
- 得点は、1ピース10点で、まとめて消したブロック数×10点になります。（上記の場合は、9ピース×10点で90点になります。）
- 降りてくるブロックをまとめてたくさん消すと高得点が得られます。



上から降りてくるブロックには次の10種類があります。

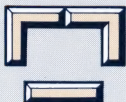
いずれもブロックを4ピース打ち込むと最小の四角形を作ることができます。



### ■ おうよう 応用

降りてくるブロックの形によっては、ブロックピースを打ち込む位置の違いで、ブロックピースの発射数が少なくてすんだり、消えるブロックの数が多くなったりします。

ステージが先に進むにしたがって、ブロックを大きく消さないとステージクリアできなくなります。よく考えながらブロックピースを打ち込んでください。プレイヤーエリアまでブロックが降りてくるとプレイヤーは破壊されゲームオーバーになります。



たとえば、このようなブロックが降りてきた場合。



①

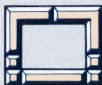


- 発射したブロック  
..... 12ピース
- 消えたブロック  
..... 26ピース

とくてん  
得点

①の方法 = 260点

②



- 発射したブロック  
..... 4ピース
- 消えたブロック  
..... 30ピース

とくてん  
得点

②の方法 = 900点

①よりも②の方が少ないブロックピースで大きく消せ、しかも高得点が得られます。

## 2. 操作方法

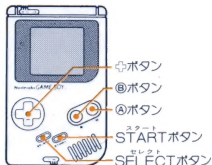
### ■コントローラーの各部の名称と使い方

#### ④ボタン…《ショットボタン》

プレイヤーがブロックビースを<sup>はっしや</sup>発射します。

#### ③ボタン…《アイテムボタン》

選択されているアイテムを<sup>しやう</sup>使用します。



#### STARTボタン…《ゲームスタート》

ゲームを始める時に使用します。

#### ………《ポーズボタン》

ゲーム中に押すとポーズがかかりもう一度押すとポーズは解除されます。

「2P MATCH PLAY」モードの時はPLAYER1側のみポーズがかかります。

#### SELECTボタン…《ゲームモードの選択》

タイトル画面で、ゲームモードの選択に使用します。

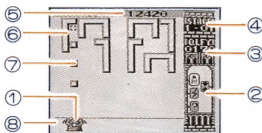
#### ②ボタン…《プレイヤーコントロール》

- ・左右に押すとプレイヤーが左右に移動します。
- ・上に押すとブロックが早く降りてきます。

#### ………《アイテム選択》

- ・下に押すと使用するアイテムが選択できます。

### 3. ゲーム画面の説明



#### ① プレイヤー

② 手にいれたアイテムのストック。⑧ボタンを押すと、白で表示されているアイテムが使用できます。アイテムのセレクトは $\oplus$ ボタンの下を押してください。

③ クオリファイ表示。この数以上のブロックを消さなければ、このステージはクリアできません。

(RANDOM面、2P MATCH PLAYモードでは表示されません。)

④ 通常画面では左がレベル、右がステージナンバーです。

RANDOM面では、左がレベル、右がR0～R9まで表示され、R9までいくと、次のレベルになります。

⑤ 得点。消したブロックの数や面積に応じて計算、加算されていきます。


⑥ 降りてくるブロック。

⑦ プレイヤーが発射するブロックピース。

⑧ プレイヤーエリア。このエリアまでブロックが降りてくるとゲームオーバーです。

## あそ かつ 4. 遊び方

### ■ゲームの始め方

- ① ゲームボーイにカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れると **Nintendo** の表示に続いて  **KONAMI** の表示が現れます。START ボタンを押すとタイトル画面になります。(押さなくても数秒後、自動的にタイトル画面に変わります。)
- ② タイトル画面が現れたら、SELECT ボタンでゲームモードを選択し、START ボタンで決定してください。
- (「2P MATCH PLAY」モードは、専用通信ケーブルが接続されていないと決定できません。)
- ③ モードを決定すると、セレクト画面が現れます。まず、LEVEL を選択してください。+ ボタンの上下で選択して A ボタンで決定、B ボタンでキャンセルです。



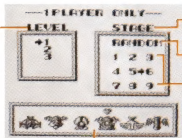


- ④ 次に<sup>つぎ</sup>STAGE<sup>ステージ</sup>を<sup>せんたく</sup>選択します。STAGEは、<sup>ランダム</sup>RANDOM面と、1～9面を<sup>めん</sup>選ぶ<sup>めん</sup>通常面<sup>えら</sup>の2種類<sup>しゅるい</sup>あります。<sup>あ</sup>＋ボタンで<sup>あ</sup>→を<sup>あ</sup>合わせ、<sup>あ</sup>④ボタンで<sup>けつ</sup>決定、<sup>てい</sup>⑤ボタンで<sup>てい</sup>キャンセルです。

(「2P MATCH PLAY」モードでは、<sup>ステージ</sup>STAGEの<sup>せんたく</sup>選択はありません。)

- ⑤ 最後に<sup>さいご</sup>プレイヤー<sup>がめんした</sup>を画面下の6機から<sup>き</sup>選択<sup>せんたく</sup>します。<sup>さゆう</sup>＋ボタンの<sup>えら</sup>左右で<sup>えら</sup>選んで④ボタンでゲームスタートです。

レベル  
LEVEL  
<sup>せんたく</sup>選択



<sup>ステージ</sup>STAGE<sup>せんたく</sup>選択  
<sup>ランダム</sup>RANDOM<sup>めん</sup>面  
<sup>つうじょうめん</sup>通常面

プレイヤー<sup>せんたく</sup>選択



## ■ゲームの進め方

### 「1P SINGLE PLAY」モード

- ・セレクト画面で「通常面(1～9面)」と「RANDOM面」が選べます。
- ・同時に消したブロックの数や、面積に応じてアイテムが出現します。アイテムは画面右にストックされ、必要な時に十字ボタンの下を押すとセレクトされ、Bボタンを押すと使用できます。

#### 通常面(1～9面)

ステージの終わりまでに定められた数のブロックを消せば、次のステージに進むことができます。ステージの終わりまでに定められた数に満たない場合は、もう一度そのステージをプレイします(クオリファイ制)。

ブロックを消すのが間に合わなくて、プレイヤーエリアまでブロックが降りてくるとプレイヤーは破壊されゲームオーバーになります。

#### RANDOM画面

ブロックが、アトラダムに降りてきて、プレイヤーがブロックに破壊されるまでゲームは続きます。



## 「2P MATCH PLAY」モード

- ・2台のゲームボーイを専用通信ケーブルで接続すると、対戦型ゲームができます。
- ・それぞれセレクト画面でLEVELを選択します。
- ・LEVEL数が多いほど難しくなります。
- ・それぞれ違うLEVELを選択すれば、ハンディにもなります。
- ・プレイヤーを選択してゲームスタートです。
- ・どちらかのプレイヤーがブロックに破壊されるとゲームオーバーです。
- ・自分の画面のブロックをまとめて2個以上消すと、消した面積に応じて相手画面に自隠しが降りてきます。また、この時自分の画面に自隠しがある場合は、同時に自隠しをへらすことができます。
- ・ポーズはPLAYER1側のみかけられます。

## ■プレイヤー紹介

6機のうちからプレイヤーが選べます。



スクエア マーク・フォー  
SQUARE  
Mk.4

アーネスト ビートル  
EARNEST  
BEETLE



クバハバハ  
KOUBAH  
BAHRAT

ディンザード  
DING  
THE 3RD



アーマメント パール  
ARMAMENT  
PEARL

フィッフル セイバー  
FICKLE  
SAVIOR



## 5. アイテムについて

おなじ種類のアイテムは、いくつ手に入れても1度使うと

### ■「1P SINGLE PLAY」のアイテム



ブロックピースのスピードが  
アップ  
UPする。



降りてくるブロックが一定時  
間ストップする。



画面上のブロックがすべて消  
える。



降りてくるブロックのスピー  
ドが一定時間遅くなる。



謎のアイテム。  
いい?か、悪い?かは運次第。

※ブロックを消す面積が大きくなるにつれて、  
表の下の方のアイテムが出てきます。

なくなってしまうです。

## ■ 「2P MATCH PLAY」のアイテム



ブロックピースのスピードが  
アップし、自隠しが半透明になる。



自分の画面に降りてくるブ  
ロックが一定時間ストップする。



自分の画面上のブロックが全  
て消え、自隠しが少しへる。



相手の画面に降りてくるブ  
ロックのスピードが一定時間速  
くなる。



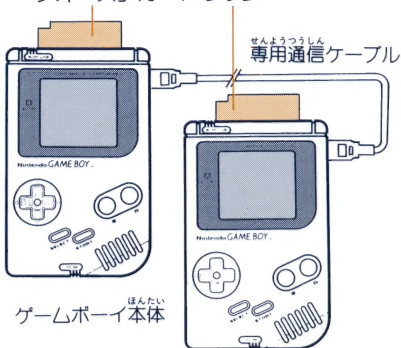
相手のブロックを3段まとめて  
落とす。

# 6. 2P MATCH PLAYの遊

「フォース」は、<sup>せんようつうしん</sup>専用通信ケーブルでつなぐと、<sup>たいせん</sup>対戦  
<sup>よう</sup>プレイ用「2P MATCH PLAY」モードで遊べま  
<sup>つぎ</sup>す。そのためには次の用意が必要です。

- ゲームボーイ本体 <sup>ほんたい</sup> 2台
- 「フォース」カートリッジ <sup>だい</sup> 2個
- <sup>せんようつうしん</sup>専用通信ケーブル <sup>ほん</sup> 1本

## 「フォース」カートリッジ



ゲームボーイ本体 <sup>ほんたい</sup>

- ① 左の図のようにケーブルを接続し、カードリッジが正  
常にセットされたことが確認できれば、本体の電源ス  
イッチをONにしてください。

- ② 両方の本体がタイト  
ル画面を表示してい  
ることを確認したう  
えで、二人のどちら  
かが「2P MATCH  
PLAY」モードを選  
択してください。



- ③ その後の操作は「操作方法」「遊び方」を参照してくだ  
さい。

**注意：**「2P MATCH PLAY」モードで選ぶときは①～  
③の手順を必ず守ってください。

ケーブルが正しく接続されてなかったり、ゲーム  
中にケーブルを抜き差しすると、ゲームが作動し  
なくなります。絶対に行わないでください。

し ようじょう ちゅうい  
使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。  
また絶対に分解したりしないでください。
- 3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。  
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
- 5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

## コナミ株式会社

本 社	〒101	東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL(03)264-5678(代)
大 阪 支 店	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-28 TEL(06)334-0335(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL(011)232-3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL(092)715-2367(代)

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。